メガ-CD専用
MEGA CD
A-RANK
サンダー
誕生編
BACK UP RAM
RIOT

MEGA-CDディスクは、
メガ-CD専用のゲームソフトです。

（普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。）

➡セット時の注意

①MEGA-CDとメガドライブが正しく接続されていますか？
②MEGA-CDとメガドライブそれぞれのACアダプタが差し込んでありますか？
③メガドライブ本体からゲームカートリッジが抜いてありますか？

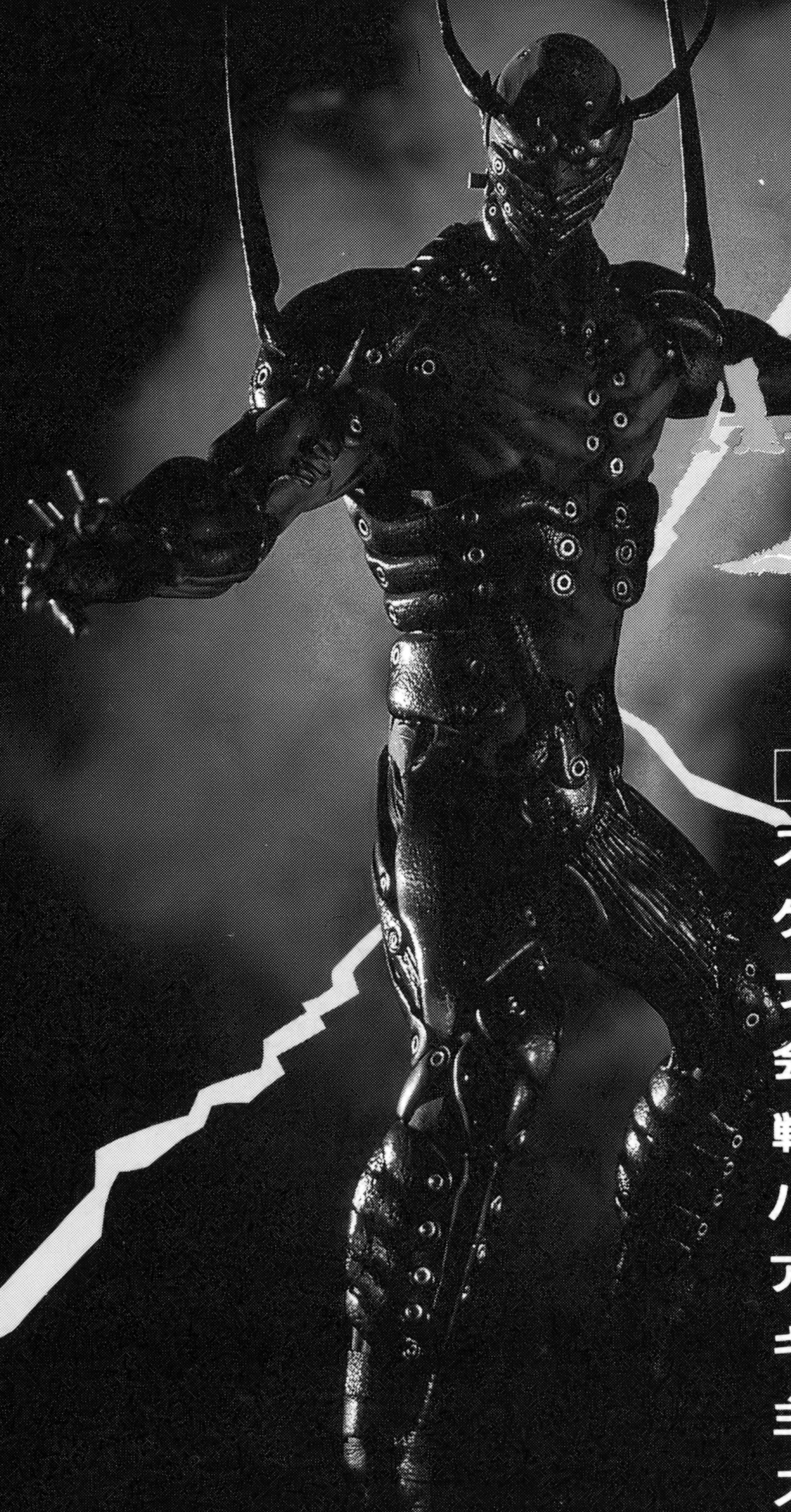
①〜③を確認したら、メガドライブ本体のパワースイッチをONにしてください。右の画面が表示されます。

➡ゲームを始める前に

①コントロールパッドのスタートボタンを押すと、右の画面に変わります。

②方向ボタンで カーソル（➤）を動かして「OPEN」を選び、Cボタンを押します。
③MEGA-CDのトレイが開きます。同時に画面の表示が「OPEN」から「CLOSE」に変わります。
④トレイのくぼみに合わせて、レーベル面（ゲームタイトルなどが印刷されている面）が上になるように、MEGA-CDディスクをセットしてください。
⑤カーソルを動かして「CLOSE」を選び、Cボタンを押すと、トレイが閉まり、「CD-ROM」の表示が出ます。
⑥カーソルを「CD-ROM」に合わせ、Cボタンを押すと、ゲーム画面に変わります。

★MEGA-CD本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。
★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。



A-RANK サンダー

CONTENTS

ストーリー 4
ゲームを始める前に 6
フィールド 8
会話 10
戦闘 12
パラメーター 16
アイテムカード紹介 18
キャラクター紹介 20
主題歌紹介 24
スタッフ紹介 26

STORY
ストーリー

プロローグ

　タクシーに乗り込んだ由鷹と夏彦は、中年の不機嫌そうな運転手に行き先を指示した。運転手は妙に納得したような表情で後部座席を振り返った。
「へぇ……あんた達やっぱり学者さんか何かかい？」
　夏彦は煙草に火をつけながら運転手の問いに答えた。
「そうだよ……どうしてわかった？」
　運転手は、由鷹達がこの車を止めた交差点の先にあるホテルを見やった。
「そりゃ……あのホテルって確か……」
　運転手は考えあぐねている様子である。すかさず由鷹がフォローを入れた。
「ええそうです。生化学界の新年パーティーですよ。」
「それそれ！　それで行き先が桜ケ丘だったら……ねぇ。」
　タクシーは走りだした。車内では一本目の煙草を吸い終わった夏彦が大きくため息をついた。
「にしても……だめだったな……由鷹よ。」

「うん……じじいばっかりだったな。」
　夏彦は着ている自分のスーツの衿を摘むと再びため息をついた。
「ちくしょう……このスーツ20万円もしたんだぜ！」
　不満をもらす夏彦を由鷹は冷静に観察し微笑んだ。
「自業自得さ、夏彦。」

「誰だよ、科学者ってのには必ず可憐な孫娘がいて、こういったパーティーに出席するのは通例だって言ったのは。」
「ほら……なんとかライダーとかでもよくある筋書きだろ？　だからさ。」
　夏彦は二本目の煙草に火をつけた。
「ばかな話だな……ったく！」

全ては過去のことであり、二人がこの様な会話を交わすことは……
二度となかった。

—— シナリオより抜粋 ——

ゲームを始める前に

操作方法

このゲームは１人用です。コントロールパッドをメガドライブの端子１に差して遊んで下さい。

方向ボタン／キャラクターの移動やコマンドの選択に使用します。
Ａ ボ タ ン／コマンドの決定に使用します。
Ｂ ボ タ ン／コマンドのキャンセルに使用します。
Ｃ ボ タ ン／コマンドの決定に使用します。
スタートボタン／場合によってはコマンドの決定に使用します。

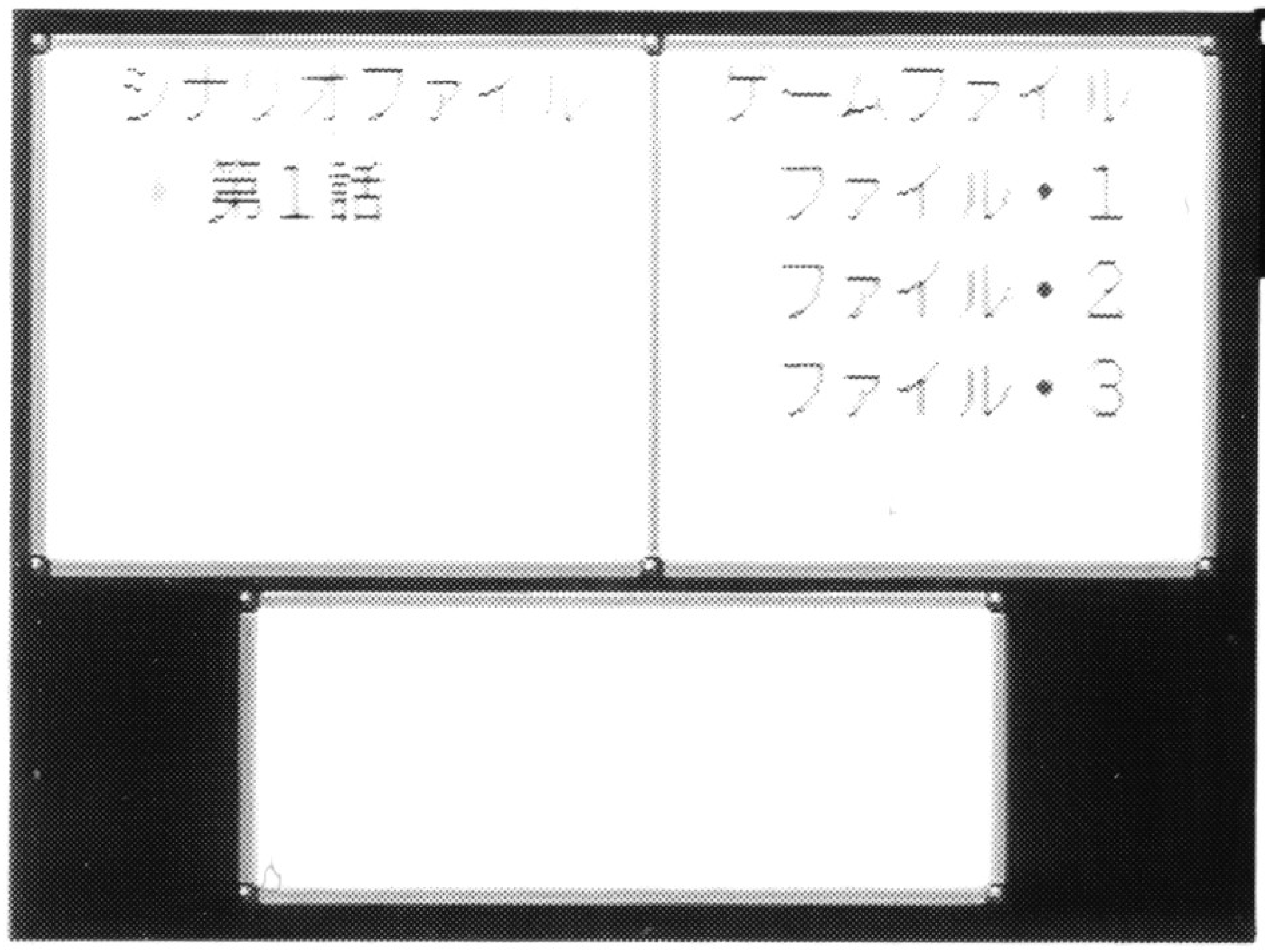
まるでTVアニメ！

このゲームには全８話のシナリオが入っているのだ。内、ゲームは全４話。しかも、それぞれのシナリオにオープニング、エンディングまである贅沢な構成。もう。TVアニメは超えたね！

ゲームスタート

ゲーム管理画面で遊びたい項目を選び選択します。AまたはBボタンを押して決定します。

ニューゲーム／ゲームを最初から遊びたい時に選択します。
ファイル管理／ゲームオーバー後にコンティニューします。また、セーブデータをロードする時にも選択します。
キャラクター名鑑／キャラクター名鑑のコーナーを見ることができます。

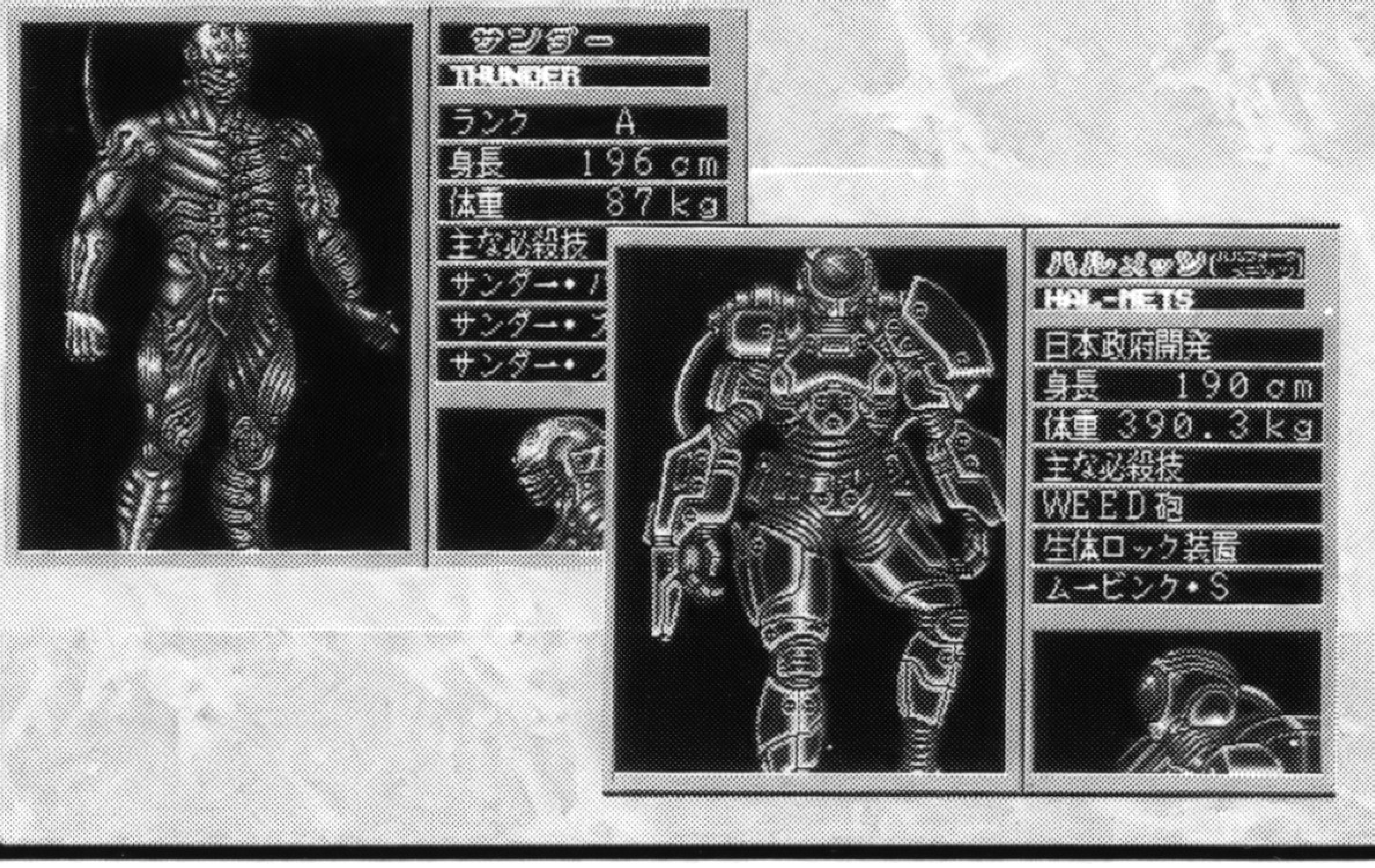


バックアップに関して

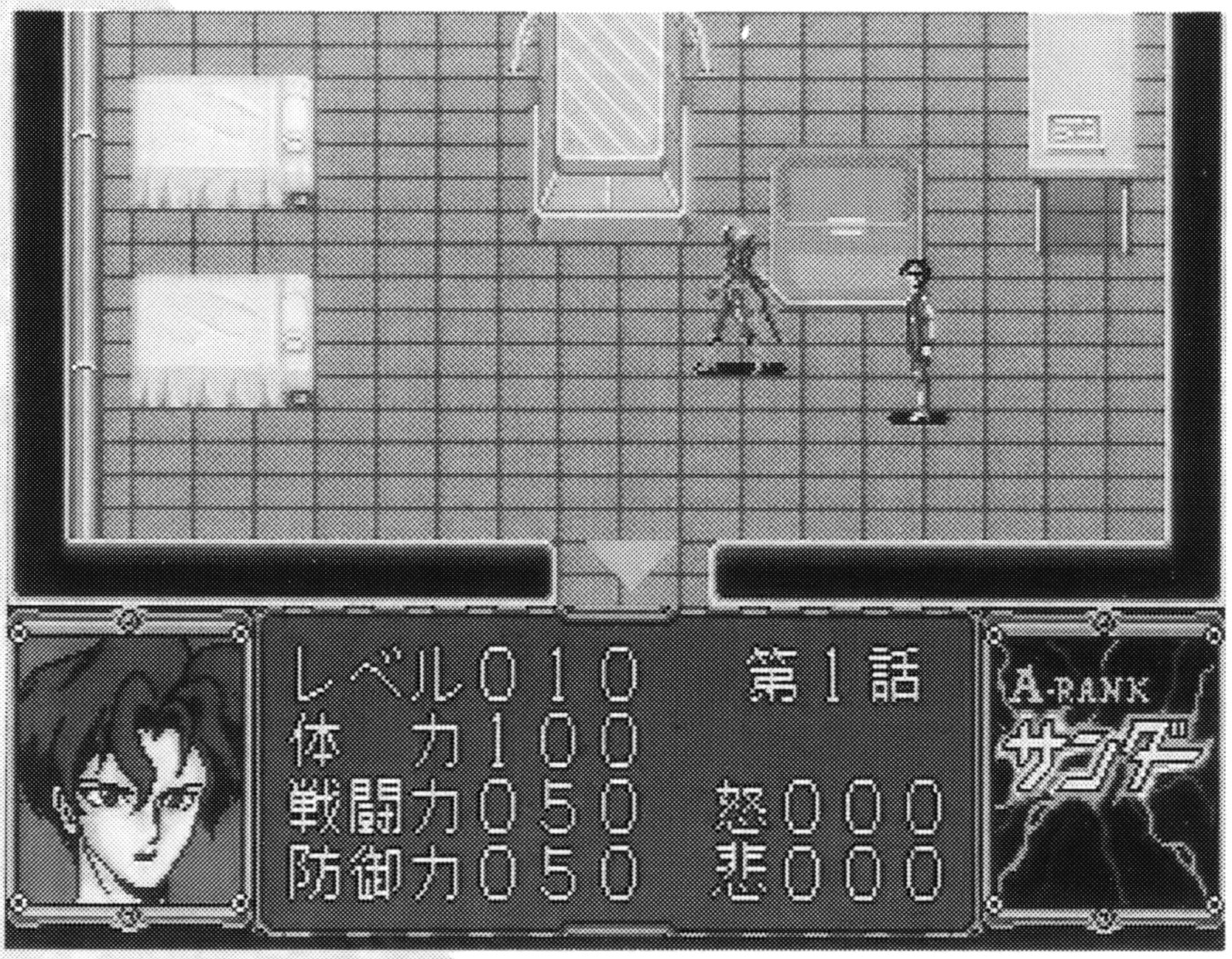
MEGA-CDのコントロール画面で「オプション」を選択し、データの保存・消去をする場合のバックアップ名は、話数の記録は ARANK___001～004、データの記録はARANK___005～007になっています。

キャラクター名鑑とは？

ゲーム開始前のタイトル画面の段階で、登場キャラクターのチェックをすることができるのだ！ 但し、ここでチェックできるのは、シナリオに登場した敵のデータだけなのであしからず。



FIELD フィールド



　主人公が、ゲームを進めていく画面です。主人公はフィールド上を歩き回り、人物と会話し情報を集めたり、時には戦闘をしたりします。また、戦闘をサポートするためのカードの収集もしなければなりません。

各コマンドの説明

話　す　フィールド上のキャラクターに話しかけます。ゲームの進行によってはイベントも発生します。

調べる　フィールド上の建造物などを調査します。何か怪しい場所があったら調べてみましょう。

考える　これからの行動を自問自答します。つまりヒント・メッセージが表示されるわけです。

カード	フィールド上で使えるアイテムカードを使用します。イベント上で使用することもできます。
確　認	カードの確認とステータスの確認をします。体力などをチェックするときに選択しましょう。
移　動	現在居る場所から、他の場所に移動するときに選択します。
メガドライブ	データのセーブ・ロードをするときに選択します。セーブは3箇所まですることができます。また、フィールド上での移動スピードも変更できます。

シナリオは全8話構成

このゲームには、全部で8話（ゲーム4話・ビジュアル4話）のシナリオが入っています。これらのシナリオをクリアしてゆくにしたがって、物語の全貌も徐々にはっきりしてくることでしょう。オープニングビジュアル、主題歌などと共に、こころゆくまで、この感動のシナリオを味わってください。

CONVERSATION 会話

画面の見方

会話コマンド解説

聞く	一番ポピュラーな会話形態です。感情値の変化がありません。
憤慨	怒りの感情を会話相手にぶつけます。感情値に影響します。
悲観	悲しみの感情を会話相手にぶつけます。感情値に影響します。

感情（かんじょう）メーター

性格が会話と戦闘に影響する！

感情メーターの感情値は、会話モードの感情入力やイベントによって変化します。感情値のバランスが崩れると、性格変化が起こりますので注意して確認して下さい。

性格属性（せいかくぞくせい）

性格属性は現在の感情値によって左右されます。性格特性には以下の種類が存在します。

安　定	全ての感情値が70を超えない場合。
憤　慨	憤慨の感情が70を超えた場合。
悲　観	悲観の感情が70を超えた場合。

ゲーム上（じょう）での性格（せいかく）の反映（はんえい）

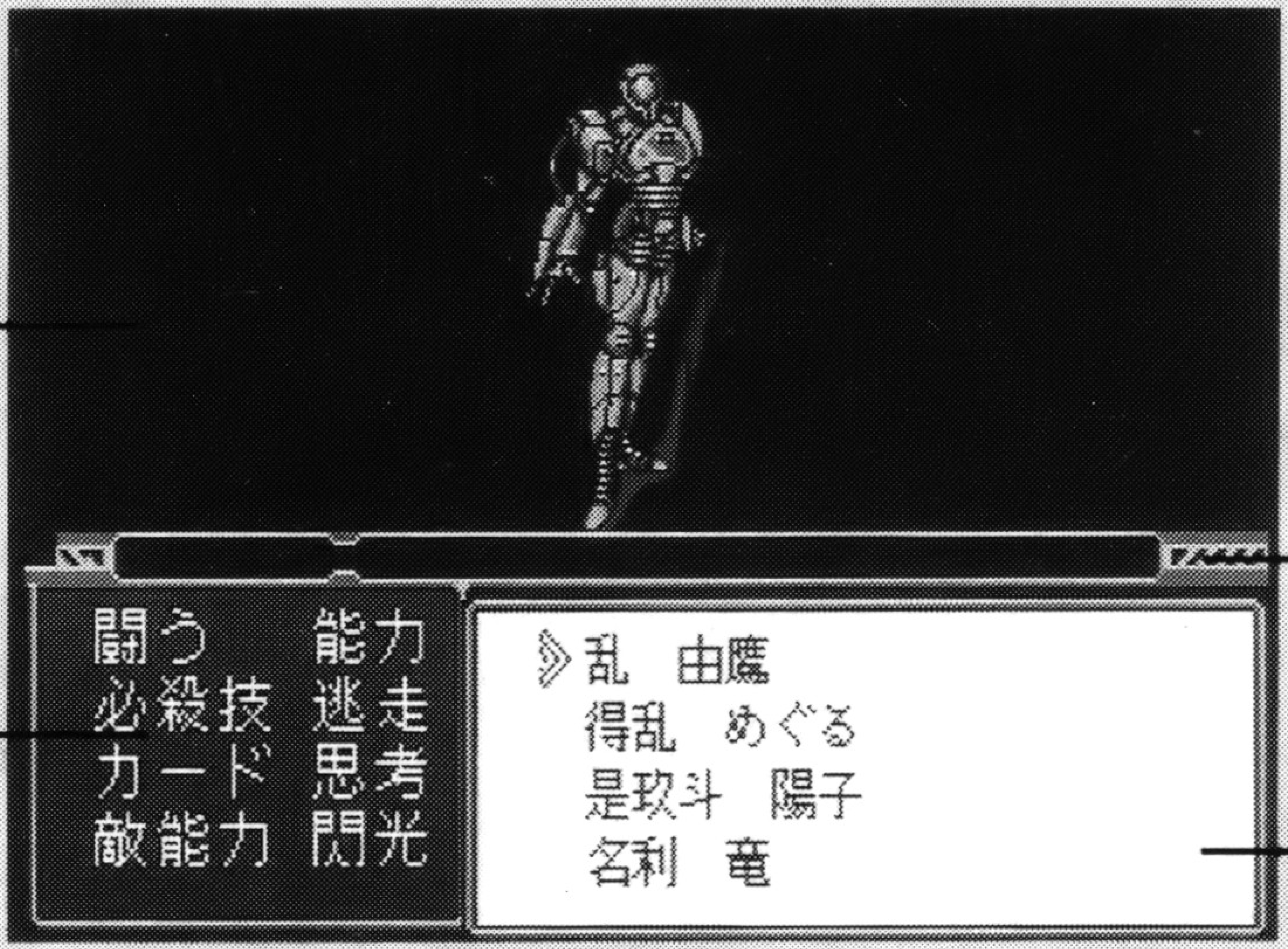
安定　全てにおいて平均的、コマンド制限もない。

憤慨　戦闘経験値を20％多くもらえ、会話時に悲観コマンドを選択できない。

悲観　攻撃値がランダムに上昇、減少する。また、憤慨コマンドを選択出来ない。

BATTLE 戦闘

画面の見方



敵表示スペース

パラメーターバー

コマンドウインドウ

カード表示スペース

バトルカード解説（かいせつ）

カラー

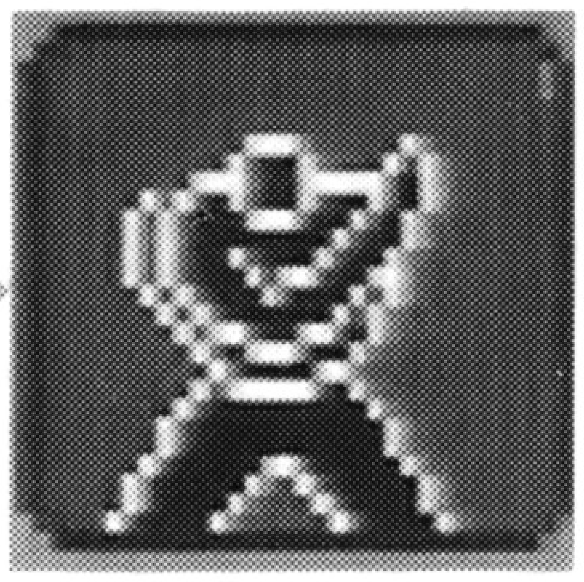
数値

シンボル

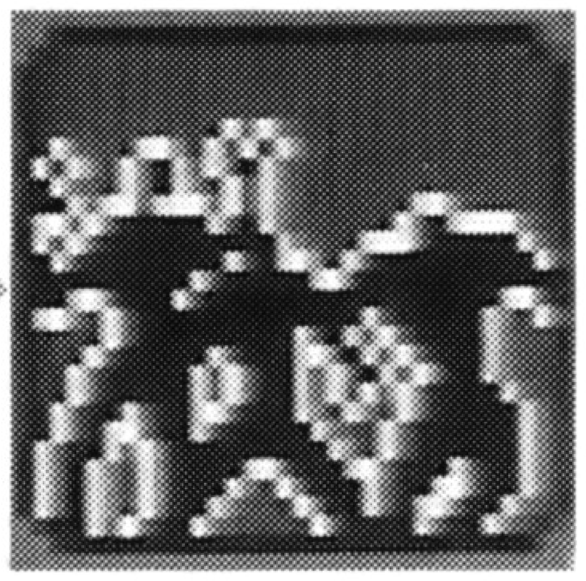
数値	20･40･60･80･100･120の6種類。数値が高いほど自分の能力を発揮できます。
カラー	性格属性を表し、これが一致すれば30%の数値増となります。安定…エメラルドグリーン　野望…レッド　破滅…ダークグレー
シンボル	カードの種類を表します。

攻撃

防御



複数攻撃

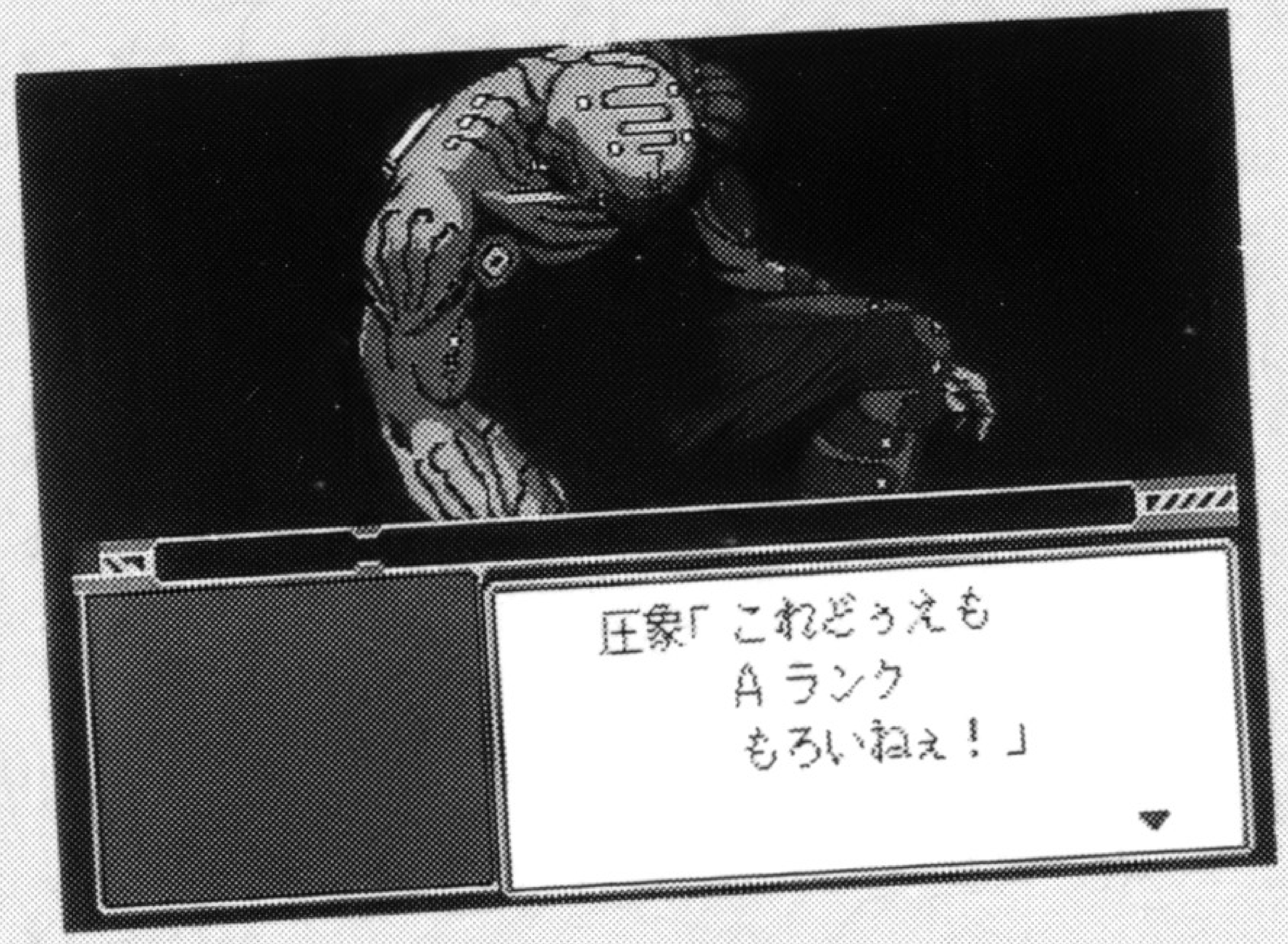


コマンド解説（かいせつ）

闘う	このコマンドを決定すると、カードの選択に移ります。
必殺技	必殺技を繰り出します。
カード	戦闘中に使えるアイテムカードを使用します。
敵能力	敵の能力を知ることができます。
能力	味方の能力を知ることができます。
逃走	戦闘から離脱するときの使います。
思考	考えます。これによりイベントが発生する場合があります。
閃光	キャラクターが変身し、パワーアップします。
話す	敵と会話します。Cボタン使用

ルール解説

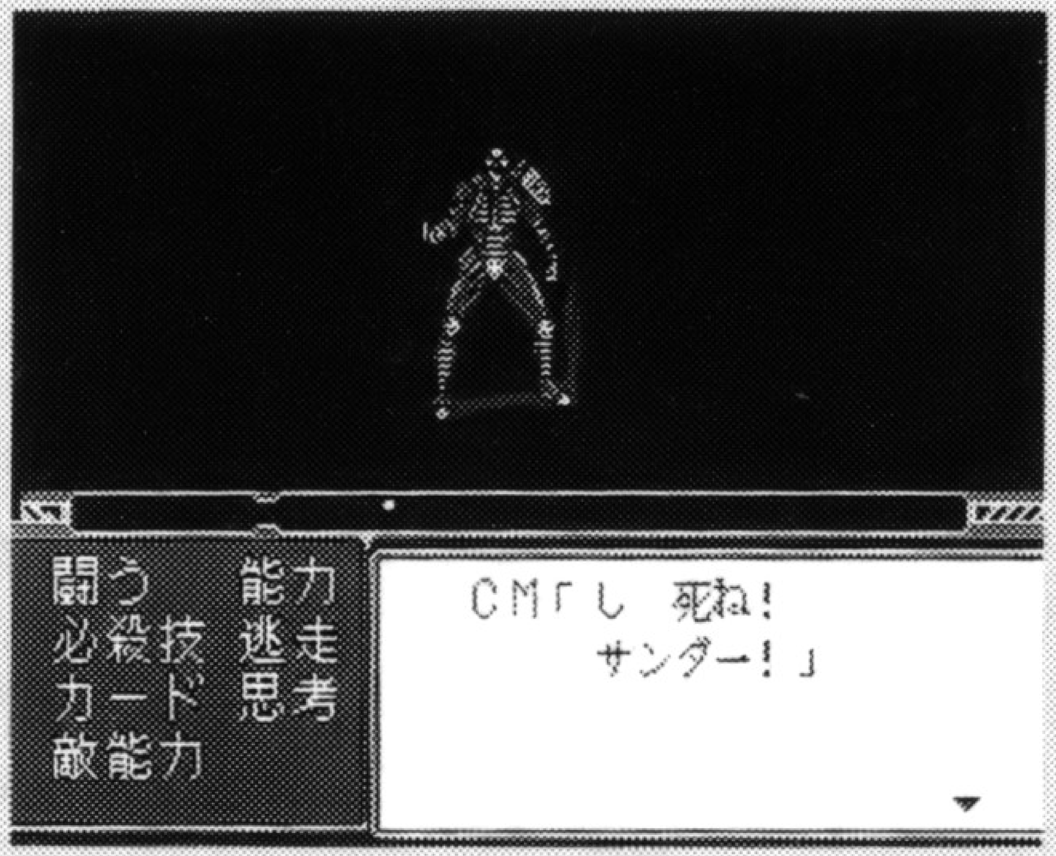
このゲームで、ゲームオーバーというのは、戦闘による敗北を意味します。また、仲間がいる場合でもサンダー（主人公）が敗北した場合、ゲームオーバーとなります。



戦闘の流れ

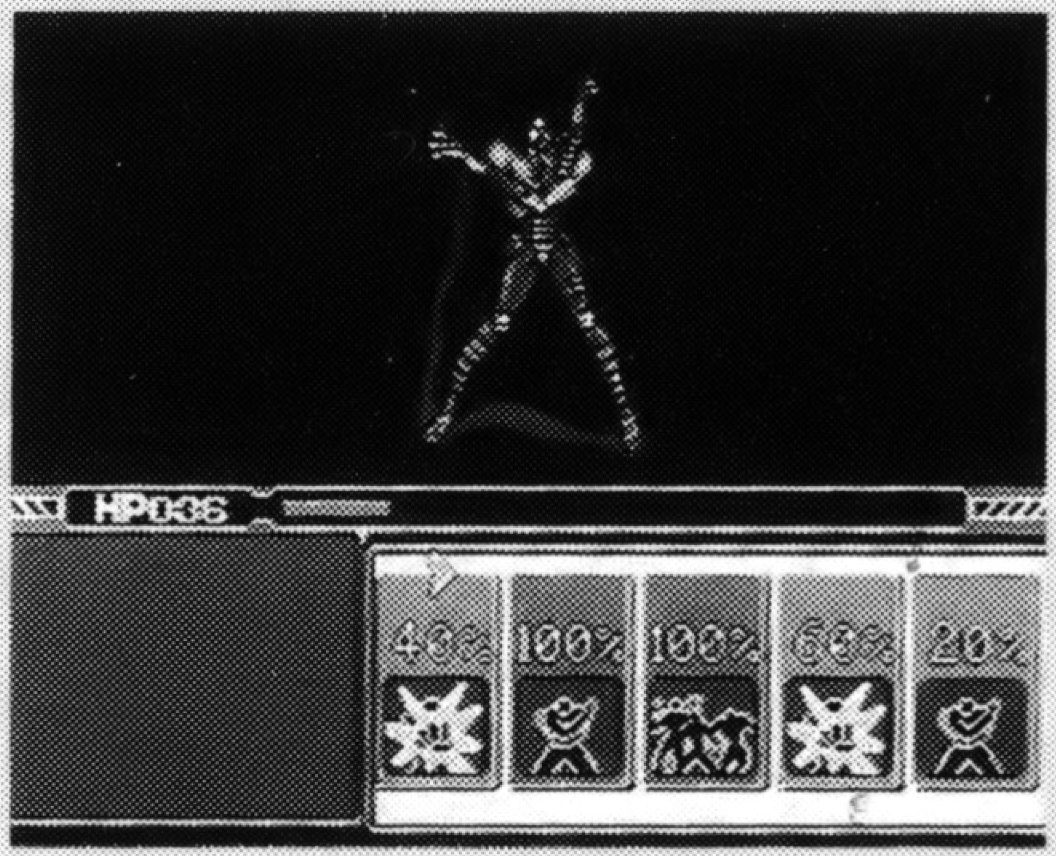
このゲームの戦闘はカードバトルです。戦闘システムそのものは、シュミレーションバトル形式をとっています。そのため敵も、それぞれカードをもっておりこちらが繰り出したカードに対して、敵もカードによって攻撃または防御をします。これらの戦闘の結果、敵のHPを0にすれば勝利を得ることができます。

1 敵登場！ コマンド選択



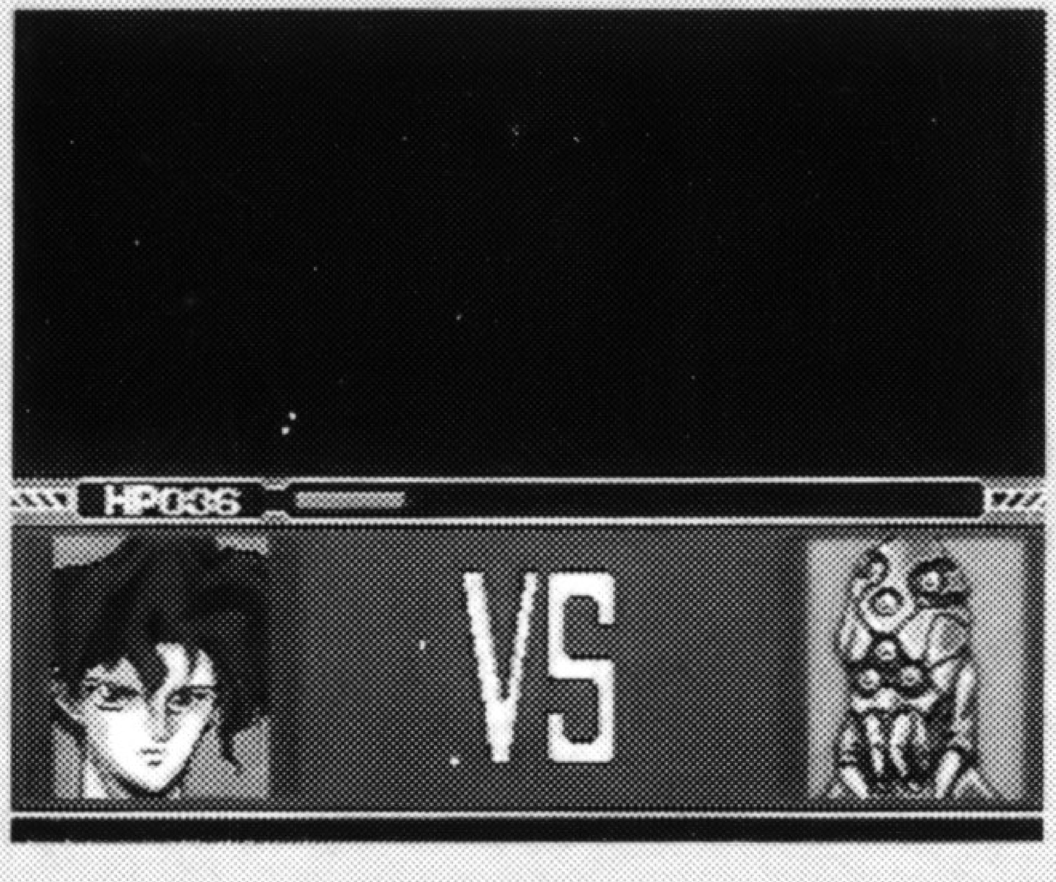
ストーリーの展開上で戦闘シーンに変わったら、まず誰が戦闘するかを決定します。敵データなどを確認するときはこの時に確認します。

2 カードを決めろ！



こちら側が使用するカードを決定します。その時の状態（敵の強さ等）にあったカードを考えて、決定して下さい。

3 戦闘スタート



カードを決定すると戦闘が始まります。カードスペースにこちら側と敵のカードが表示され、結果がアニメーションで表示されます。

4 戦闘終了！

戦闘を繰り返し、敵またはこちらのHPが0になった時点で戦闘は終了します。敵を倒すまで頑張って闘って下さい。

必殺技紹介（ひっさつわざしょうかい）

各改造人間たちは固有の必殺技を持っており、その種別は様々です。ここではその必殺技について説明します。

必殺技は技ポイントが上昇している場合に使用できます。技ポイントは、敵に攻撃された時、プレイヤーが防御を選択している場合にのみ、敵の攻撃力の50%分上昇します。よって、いつでも必殺技を繰り出せるわけではありません。

サンダー必殺技

●サンダーパンチ（消費技ポイント20）
最もポピュラーなサンダーの必殺技。体内電気を左拳に貯めパンチと共に対象に流し込む。

●サンダースラッシュ（消費技ポイント40）
右手に体内電気を貯め、手刀として放出する。パンチに比べると破壊力も大きい。

●サンダーノヴァ（消費技ポイント100）
サンダー最大の必殺技。体内に貯めた電気を一気に放出する。破壊力は絶大。

プロトサンダー必殺技

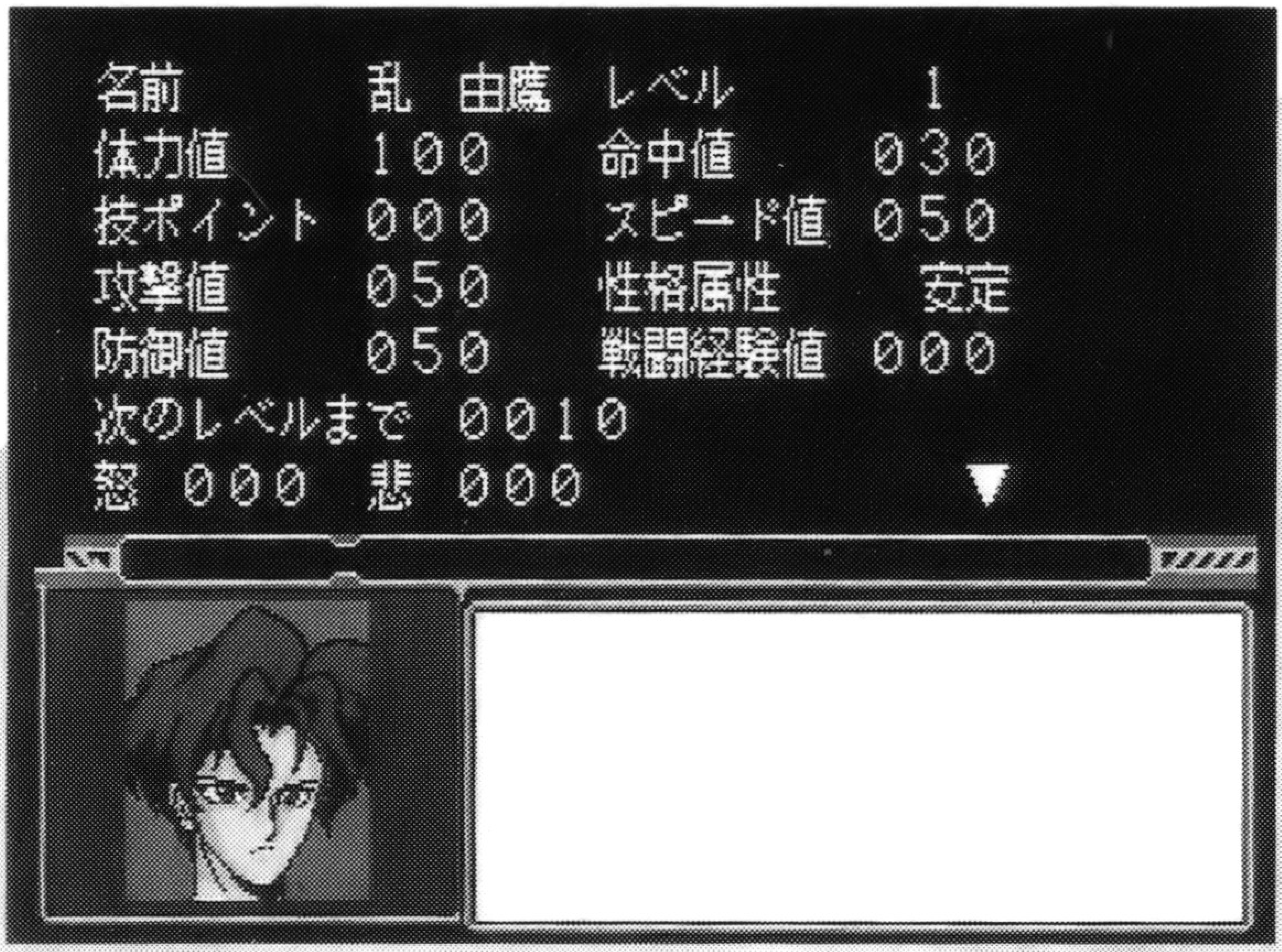
●サンダーカノン（消費技ポイント40）
左右いずれかの腕より電気を発射する必殺技。

●サンダーノヴァ（消費技ポイント100）
プロトサンダー最大の必殺技。体内に貯めた電気を一気に放出する。破壊力は絶大。

●サンダープロテクト（消費技ポイント60）
電気膜を張り巡らせ、敵の攻撃を50%威少させる。パーティー全員に対して有効。

●サンダーフラッシュ（消費技ポイント10）
電気を放射して相手の眼をくらませ、１ターンの間、単数の敵に対して攻撃不能にします。

PARAMETER パラメーター



各キャラクターにはパラメーターのパラメーターが付随します。以下がその説明です。

レベル	レベルはキャラクターの総合的な戦闘力を表した数値です。戦闘経験が一定値以上に到達するとレベルアップします。
体力値	体力値には上限値と現在値の2種類があります。上限は戦闘経験によって上昇します。また、現在値の減少は、戦闘で敵にダメージを食らったときになされます。
技ポイント	必殺技の蓄積ポイントです。必殺技は固有の消費ポイントを持っており、このポイントを消費することによって必殺技を使用することができます。戦闘開始時には0ポイントですが、敵の攻撃を受けた場合使用された攻撃値分だけ上昇します。このポイントは基本的に戦闘終了時においてリセットされ0ポイントになります。

攻撃値	戦闘の能力値で、戦闘モードにおいて相手に与える被害値となります。戦闘経験により上限がアップします。また、減少は戦闘モード中による敵の特殊攻撃によってなされる場合があります。
防御値	戦闘モードにおいて攻撃を受けた場合の修正値です。この数値が高いほど、受ける被害値が減少します。この数値の上限も戦闘経験によって上昇します。
命中値	攻撃の命中率を表します。この数値が高いほど攻撃が命中しやすくなります。レベルアップにより上昇し、敵の特殊攻撃により減少します。
スピード値	キャラクターの戦闘機動性を表しています。この数値が高いほど行動先制権が取りやすくなり、攻撃回避率も高くなります。
性格属性	感情値のバランスによって変化する属性です。(詳しくはP.11を参照してください。)
戦闘経験値	戦闘経験値はその戦闘による経験の度合を数値化したものです。同じ敵との戦闘でも戦闘過程により与えられる数値が変化します。また、この数値が一定値以上に到達するとレベルがアップします。
次のレベルまで	そのキャラクターが次のレベルに上がるまでに得なければならない経験値を表示します。
怒・悲値	感情の値です。会話モードのコマンド入力や戦闘モードでの戦闘によって変化します。

ITEM CARD INTRODUCTION

アイテムカード紹介

▶カードについての解説

　このゲームでは、様々な局面でカードが登場します。カードは自分の体力を回復させるものや会話を有利に進める情報など、多岐に渡ります。また、カードはフィールド上でのイベント、敵を倒す、会話の結果、によって得ることができます。カードは、攻撃用・防御用などに大別することができます。以下はそのリストです。

攻撃用

気合い	カードのパワーポイントを更に1.5倍にします。
精　度	攻撃の命中率を50%アップさせます。

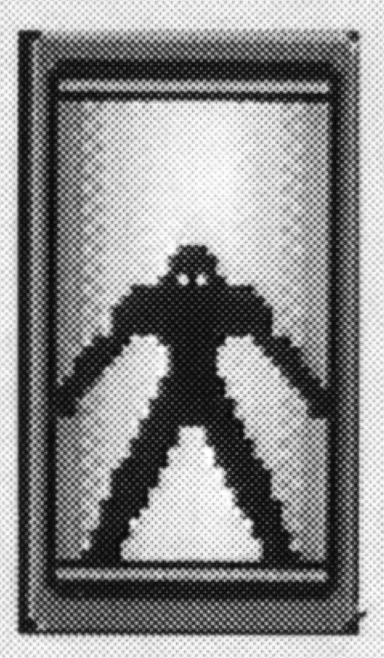
防御用

強力回復剤	体力を大幅に回復します。
めぐる	戦闘中に敵の次の手がわかります。

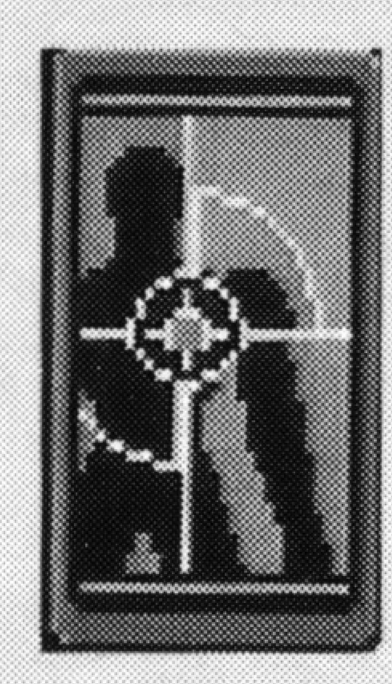
特殊

特殊生体探知機	敵の能力位置を知ることができます。

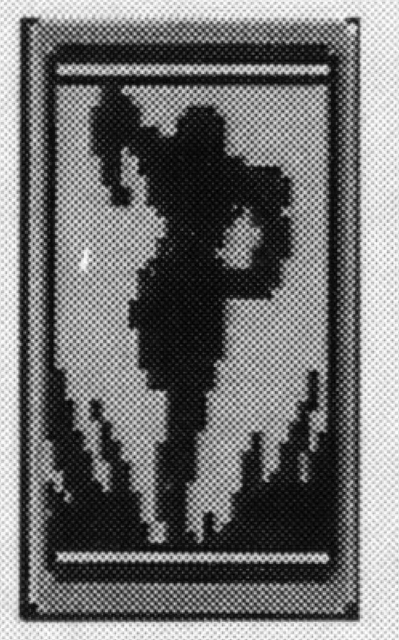
アイテムカードリスト



気合い　戦闘用
1回制限・複数所持
戦闘、防御のパワーをそのターンのみ50%アップさせます。

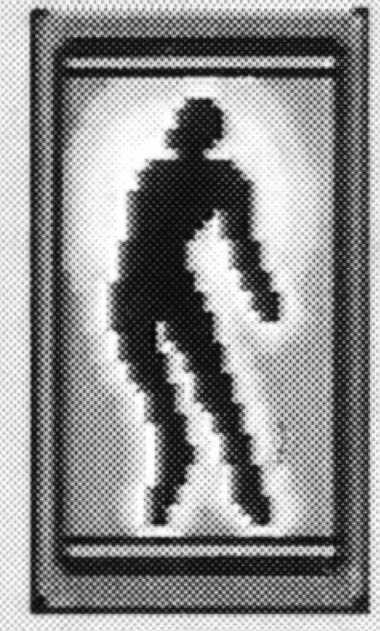


精度　戦闘用
1回制限・複数所持
攻撃時の命中率をそのターンのみ80%上昇させます。



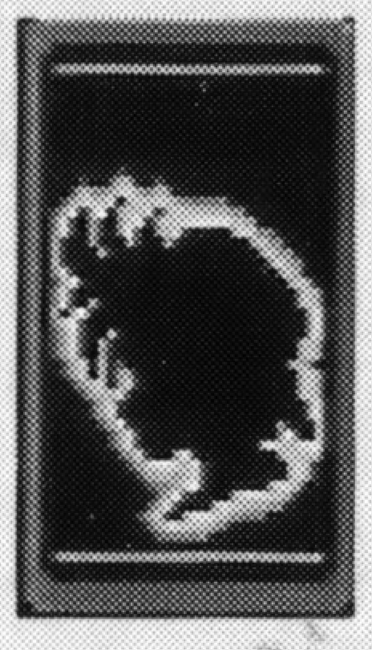
命がけ　戦闘用
1回制限・複数所持
捨身の攻撃をします。攻撃力は100%アップしますが防御力は50%ダウンしてしまいます。

高速戦闘　戦闘用
1回制限・複数所持
スピードをそのターンのみ50%アップさせます。



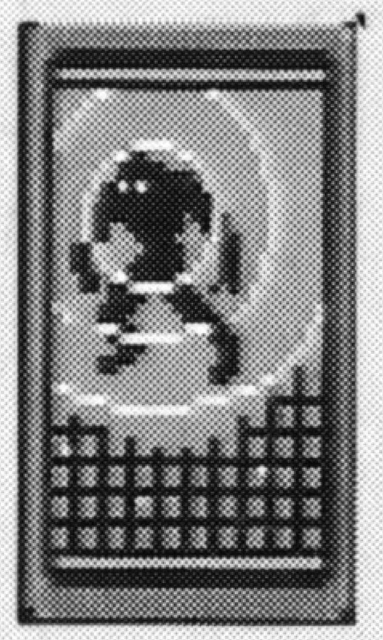
回復剤　万能
1回制限・複数所持
体力を40ポイント回復させます。

強力回復剤　万能
1回制限・複数所持
体力を150ポイント回復させます。



めぐる　戦闘用
限定所持・無限使用
得乱めぐるの優れたカンを持って、敵の今ターンのカードを表示させます。

威圧　戦闘用
1回制限・複数所持
戦闘中に使用すると敵がおびえ出し、戦闘から逃走します。但し、強い敵には通用しません。



生命探知機　戦闘・フィールド用
単数所持・無限使用
敵の能力を知る事が出来ます。また、ハルメッツがいる時のみ使用出来ます。

CHARACTER INTRODUCTION

キャラクター紹介

主人公（しゅじんこう）

身長	179cm
体重	68kg
年齢	23歳

元城西大学の生化学者。天才的頭脳と超人的肉体を持つ。両親とは四年前に飛行機事故により死別。「ブルズ・アイ」によって誘拐されAランクのカスタムクリーチャー「サンダー」の改造手術を受けるが失敗し記憶喪失になる。変身のかけ声は「閃光」。

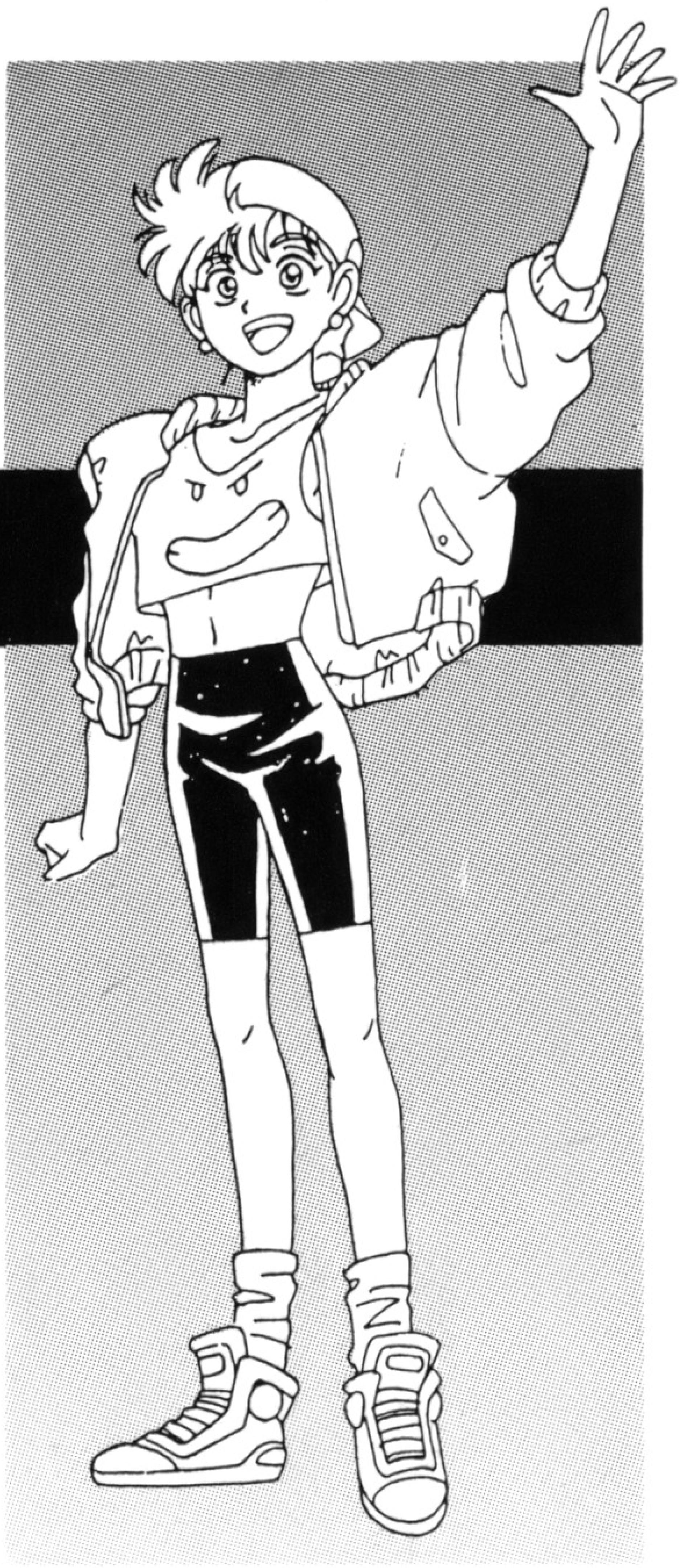
得乱（えらん）めぐる

身長	123cm
体重	32kg
年齢	9歳

竜（りゅう）

身長	187cm
体重	73kg
年齢	29歳

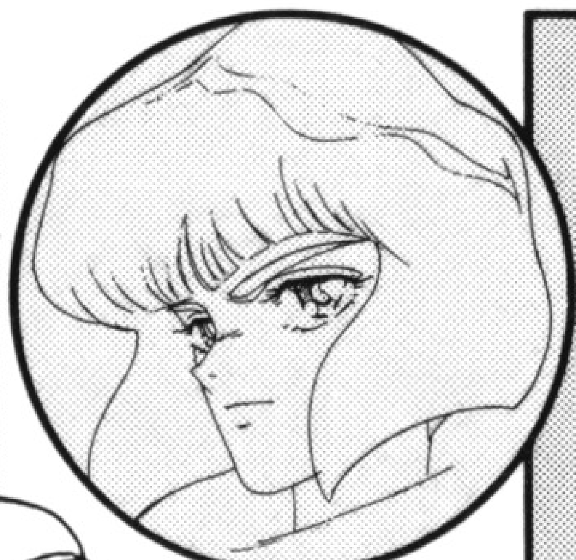
私立探偵で由鷹の良き協力者。豊富な戦闘経験を持ち、何故か「ブルズ・アイ」の情報に詳しい。普段は赤いサングラスをかけ、また、その素性は明らかでない。



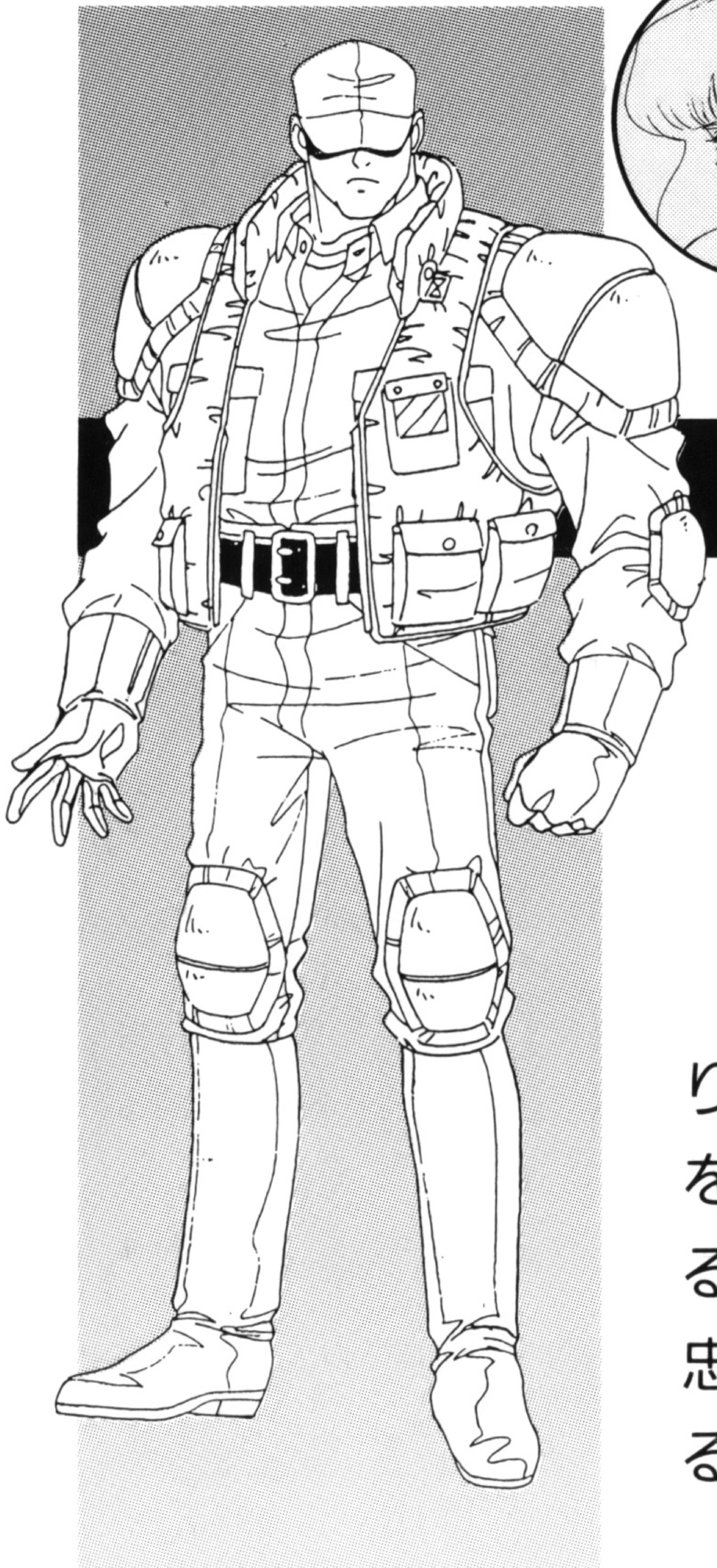
天涯孤独の浮浪少女。由鷹の家に空き巣に入って由鷹と出会い、その後、行動を共にするようになる。特殊なカンが働く。自称「サンダーの相棒」。

ぜくとようこ
是久斗陽子

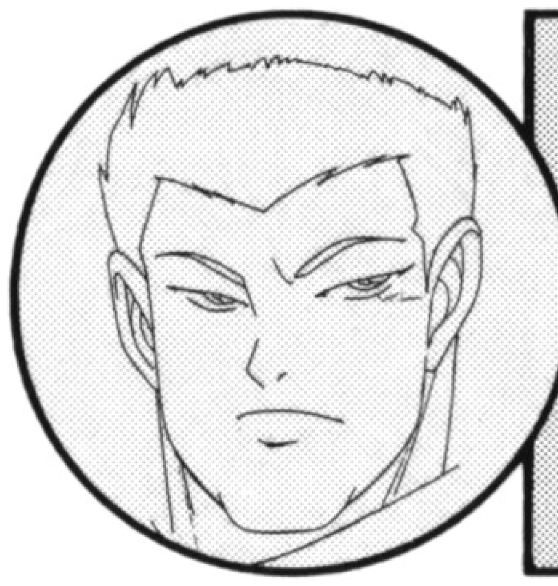
政府の「ブルズ・アイ」調査期間「人造生体調査班」是久斗隊隊長。1年前「ブルズ・アイ」の改造人間によって瀕死の重傷を負い、サイボーグ手術により蘇った。「サンダー」抹殺の任務を受けるが、後に由鷹の理解者になる。



身長	176cm	
体重	54kg	
年齢	26歳	
B90	W59	H85

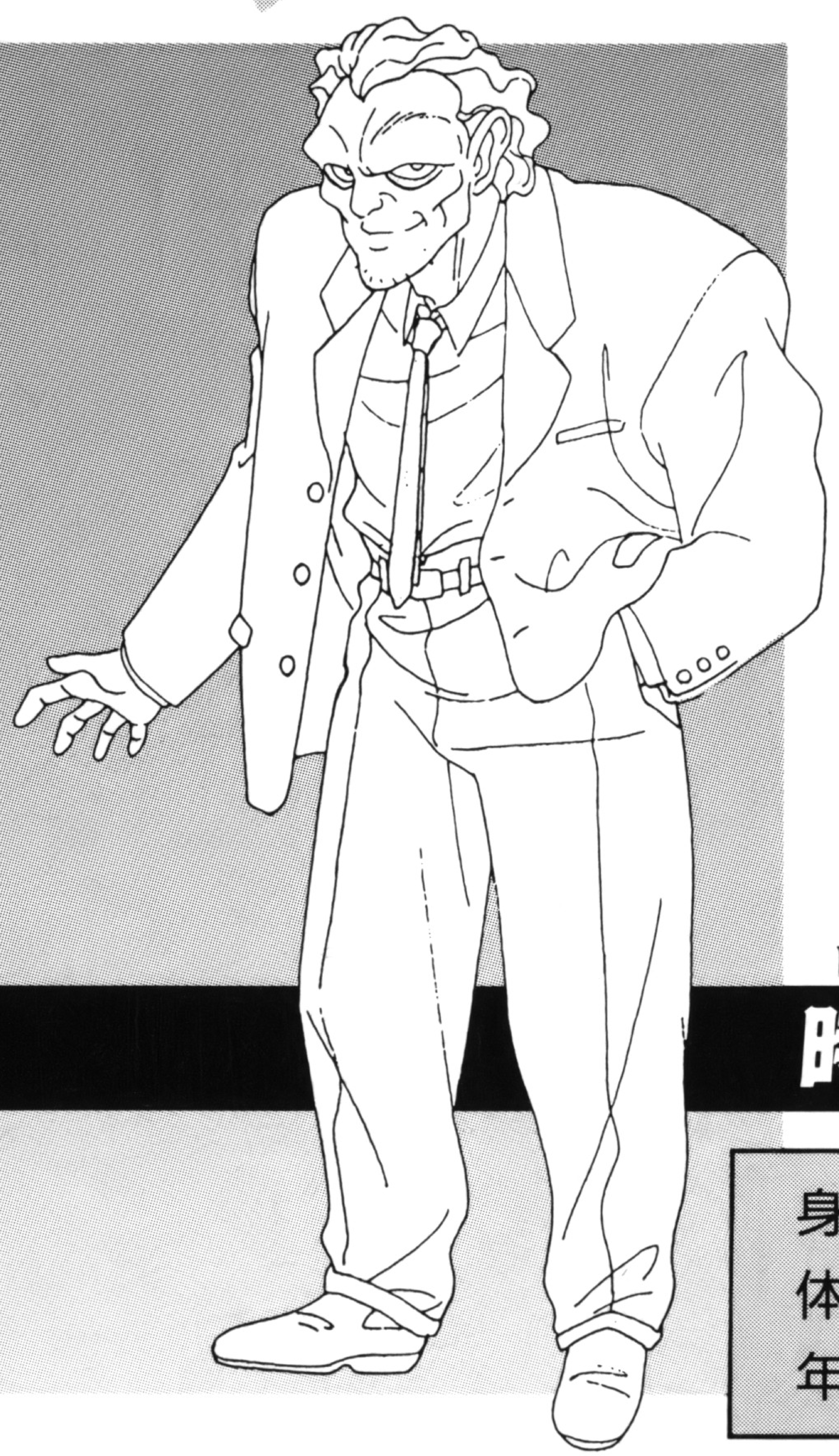


かみじらなりかず
神白成一



身長	183cm
体重	62kg
年齢	24歳

「人生調」神白隊隊長。元警察官であり射撃の名手。由鷹に対して深い歳疑心を抱いており是久斗が彼と行動を共にするようになってからも何かにつけ彼女に忠告をする。「所詮は改造生体、いつ裏切るか知れたものでない」と…。



秘密結社「ブルズ・アイ」首長。元学生運動家であり、卓越した弁舌能力と驚異的行動力で瞬く間に組織の中心的存在になった経験を持つ。長い年月を経て、改造人間こそが理想的国民であるとして「ブルズ・アイ」を創立。理想国家実現のため、日本政府の転覆を図る。

じ だいらん く ろう

時代乱九郎

身長	142.6cm
体重	50.8kg
年齢	48歳

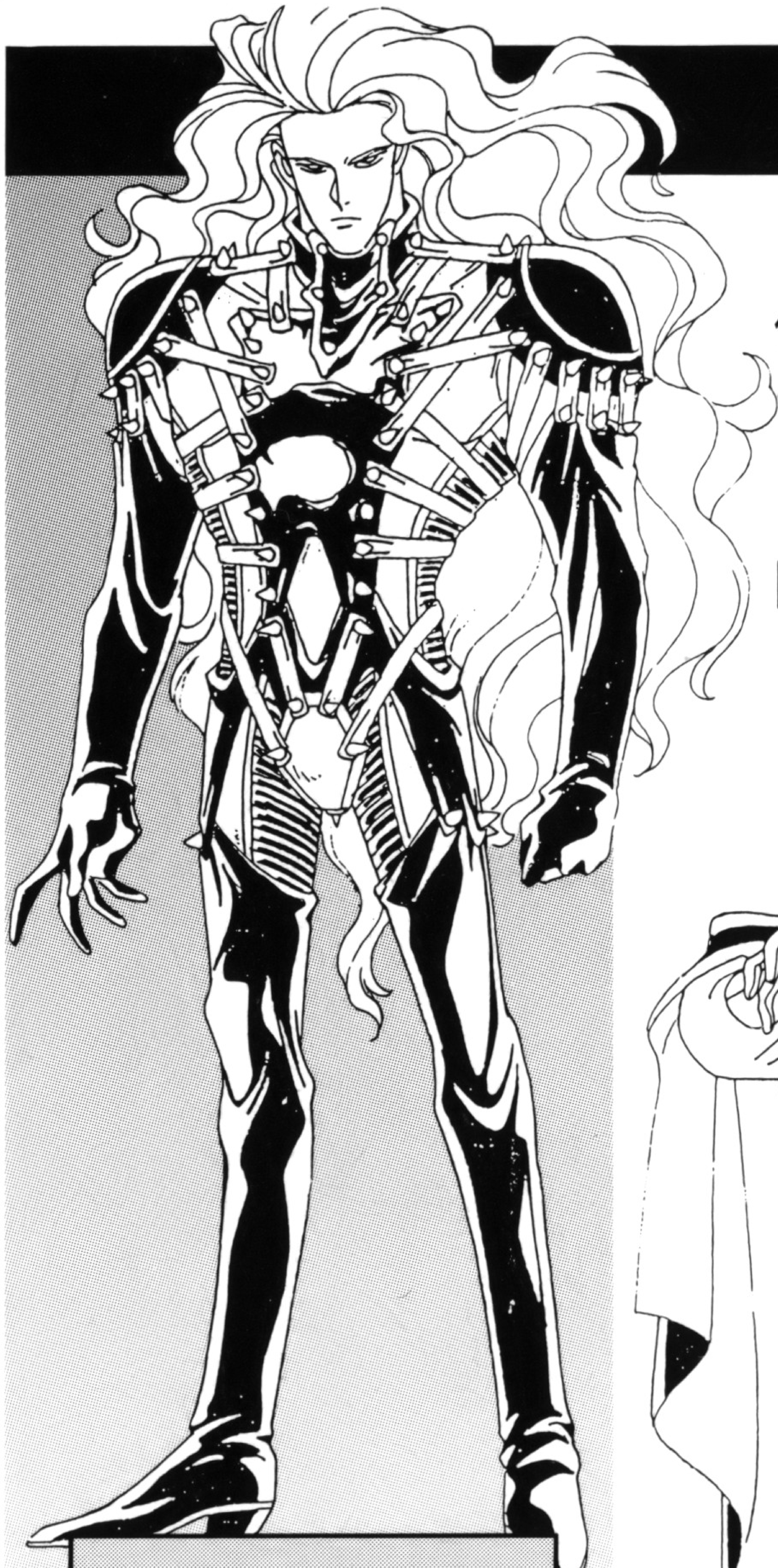
身長	178cm
体重	65kg
年齢	24歳

ひがしみね なつ ひこ

東峰夏彦

由鷹の親友で、元城西大学の生化学者。由鷹と共に「ブルズ・アイ」に誘拐され、思想教育により「ブルズ・アイ」研究所要員となる。後に、対サンダー用クリーチャー「Bランクアース」として由鷹の前に立ちはだかる。アースへの変身のキーワードは「地覆」。

ファイブ



「ブルズ・アイ」幹部。時代乱九郎に「異なる力」を提供した人物でありその正体は謎に包まれている。改造人間ではないが、その戦闘力はサンダー以上らしい。ちなみに「ブルズ・アイ」組織内において、組織名をはじめ改造人間の名称がすべて英語なのは、彼の発案故である。

身長	189.9cm
体重	79.6kg
年齢	？

陣八(じんぱち)

身長	180.3cm
体重	74.4kg
年齢	37歳

「ブルズ・アイ」諜報隊隊長。その任務は日本政府の監視であり、実戦隊改造人間の監視である。改造手術は施されておらず、生身の体。常に黒いシルクハットと木綿のマントを着用し、神出鬼没にして由鷹に心理的圧力をかける。前職は寺の住職であった。

主題歌紹介

渦巻く雷雲　稲妻走れ
夢を亡くした異形の戦士
行くつく果ては
地獄の炎
閃光！雷撃！Aランク
戦えサンダー
今こそサンダー
奴らの野望を打ち砕け
サンダー　サンダー（閃光！）
Aランクサンダー

轟く雷鳴　かがやけ雷光
愛を忘れた異形の戦士
生きゆく場所は
無限の戦場
閃光！雷撃！Aランク
走れよサンダー！
いざ行けサンダー！
奴らに拳をたたき込め
サンダー　サンダー（閃光！）
Aランクサンダー

閃光！雷撃！Aランク
戦えサンダー
今こそサンダー
奴らの野望を打ち砕け
サンダー　サンダー（閃光！）
Aランクサンダー

Aランクサンダーの歌

オープニング曲

作詞　吉岡孝夫
作曲　小川史生
編曲　三好敏彦
歌　　子門真人

子門真人
熱　唱！

主題歌を熱唱するのは「およげ！たいやきくん」、「仮面ライダー」等でおなじみの子門真人。特撮ヒーロー物のファンにはたまらない歌声を披露してくれている。

エンディング曲
闘え！Aランクサンダー

作詞　宮内信子　編曲　三好敏彦
作曲　小川史生　歌　ピーター・サイモン

選ばれた　悪の化身　否めない　この躰
一度は捨てた　戸惑いも　俺の背中に　付き纏う
呼び覚ます　遠い記憶　ぬくもりが　胸にひろがる
ひろい集めて　積み上げた　俺のたしかな　よりどころ

過去を無くし　未来（あした）も見えず
全てをなくした　今の俺
何処へ行けば　きのうに会える
何を信じて　闘うのか
そして何かを求めて
只一人歩いて行く
そして何かを信じて
闘い続けるのさ

挿入歌
乱由鷹の歌

作詞　大野勝久
作曲　小川史生
編曲　三好敏彦
歌　ピーター・サイモン

俺の祈りを聞いてくれるものはない
もう二度と帰れない　あの頃だけど
目を閉じれば思い出す
いつか　いつかきっと……

今日という日が　もう二度と
このままめぐって来ないなら
せめて
一度だけでいい
あの懐かしい歌を
聴かせてくれ

メインキャスト

乱由鷹	緑川　光
是久斗陽子	久川　綾
得乱めぐる	金丸日向子
時代乱九郎	柴田　秀勝
ファイブ	田中　秀幸
陣八	田中　和実
ファイヤー	岸野　幸正
ウインドー	中村　尚子
ウォーター	太田真一郎
神白成一	置鮎龍太郎
竜	掛川　裕彦
東峰夏彦	林　延年
ナレーター	萩森　侚子

（協力　青二プロダクション　古市利雄）

STAFF INTRODUCTION

スタッフ紹介

プロデューサー	小川　史生
クリーチャーデザイン	韮沢　　靖
キャラクターデザイン	後藤　正行
メインプログラム	粕谷　智昭
チーフデザイナー	立原　聡士
脚本	遠藤正二朗
音楽	小川　史生
	三好　敏彦
	近藤　昭雄
	平沢　悦章
	福島　尚哉
	Ｙ　Ｕ　Ｊ　Ｉ
ウインドウグラフィック	立原　聡士
スプライトグラフィック	高須　雄二
マップグラフィック	林　　智之
バトルグラフィック	宮城　健二
	多田　長常
	大野　純子
	中山　邦彦
ヴィジュアルプログラム	吉見　明人
制作管理	大友美智男
	飛座　堅一
制作助手	榎戸　　明
原画進行	青山　勝俊
	(STUDIO CLIPS)
技術監修	山本　雅康
原画監修	牧　　由尚
サブキャラクターデザイン	遠藤正二朗
音楽管理	湯浅　　稔
	（株式会社Ａ＆Ｋ）
音響進行	宮内　信子
マニュアル制作	馬上　禎樹
	大野　勝久
	門脇　　勲
	鈴木　　剛
	（ＭＵＳＥ ＨＯＵＳＥ）
プログラムアシスタント	真川由紀子
グラフィックアシスタント	五十嵐　優
グラフィック協力	人見英一郎
	原　　弘幸
	河野　敏美
	馬籠　浩平
	高橋以久子
	木下　　崇
広報	鈴木　正芳
宣伝	乾　　芳夫
	吉岡たかを
絵コンテ	ＫＡＲＴ
	一石　有帯
演出	遠藤正二朗
原作・監督	遠藤正二朗
制作	日本テレネット
	ＲＩＯＴ

MEGA-CDディスク 使用上のご注意

キズつけないで

ディスクにキズをつけないでください。特にケースから出し入れするときは、注意してください。

乱暴に扱わないで

ディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

文字を書いてはダメ

レーベル面に文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。信号読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）にキズをつける恐れがあります。

汚れを拭き取るときは

信号読み取り面を汚さないでください。もし汚れた場合は、やわらかい布（レンズクリーニングなどに使うもの）で、中心部から外周部にむかって放射状に軽く拭き取ってください。なおシンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意して

プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿の場所を避けて保管してください。

ゲームで遊ぶときは

健康のため、ゲームで遊ぶときは1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。またテレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

ご注意

ゲームをするときは、健康のため、1時間ごとに、適当な休憩を必ずとってください。また、極度に疲労している時や、睡眠不足の時は、ゆっくり休み、完全に回復してからプレイしてください。ゲームをするときは、部屋を明るくし、テレビ（モニター）からはできるだけ離れて、プレイしてください。過去に、強い光の刺激や、テレビ画面などを見ていたとき、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失を経験したことにある人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしている最中に、このような症状が起きた場合や、身体に異常を感じた場合は、すぐにプレイを中断し、医師と相談してください。

A-RANK
サンダー

©TELENET JAPAN 1993

株式会社日本テレネット
〒107 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
TEL 03-5394-6601

この商品は株セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

T-49064

株式会社日本テレネット